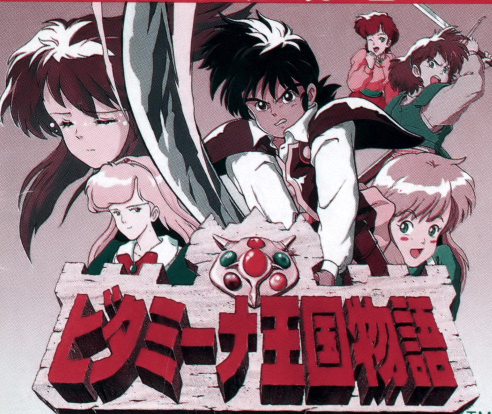
NAMCOT®　DMG-B6J

ビタミーナ王国物語

取扱説明書



™

ゲームボーイ™専用カートリッジ

©1992 NAMCO LTD., ALL RIGHTS RESERVED

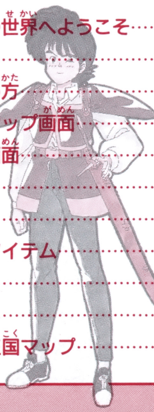
このたびはナムコットのゲームボーイ専用カートリッジ「ビタミーナ王国物語」をお求め頂き誠にありがとうございます。プレイの前にこの取扱説明書をお読み頂きますと、より楽しく遊ぶことができます。

使用上の注意

- 長時間ゲームをするときは、健康のため約２時間ごとに10分から15分の小休止をして下さい。
- 精密機器ですので、極端な温度条件下での使用や保管および強いショックを避けて下さい。また絶対に分解したりしないで下さい。
- 電源スイッチをむやみにＯＮ・ＯＦＦしないで下さい。また、電源スイッチをＯＮにした状態で、外部電源端子からＤＣプラグを抜き差ししないで下さい。
- 電源スイッチをＯＮにした状態で、乾電池が無くなるまで放置しないで下さい。
- 端子部に触れたり、水にぬらさないようにして下さい。故障の原因となります。
- シンナー、ベンジン、アルコール等の揮発油でふかないで下さい。

ビタミーナ王国物語™

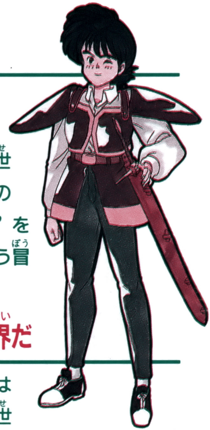
1 ビタミーナの世界へようこそ……2P
2 ストーリー……4P
3 ゲームの始め方……6P
4 フィールドマップ画面……8P
5 ウィンドウ画面……10P
6 戦闘画面……14P
7 地形の説明……18P
8 町の様子とアイテム……20P
9 魔法の書……22P
10 冒険のヒント……26P
11 ビタミーナ王国マップ……28P



1 ビタミーナの世界へようこそ

★“天下仏”を倒せ！

「ビタミーナ王国物語」は、偶然ビタミーナに迷い込んでしまった少年が主人公。元の世界へ戻るために始まった少年の旅は、いつしか魔王“天下仏”を倒し、ビタミーナの未来を救う冒険へと変わっていくのです。

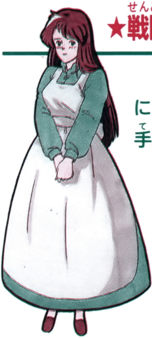


★これがビタミーナの世界だ

それは私たちの住む世界とはまったく別の世界。私たちの世界では科学が発達しましたが、ビタミーナでは魔法が発達し、私たちとは違った文明を育みました。

その世界の住民たちはといえば……魔法を唱えるナプキンやコショウを吐くドラゴンなど、変な生き物ばかり。そう、ビタミーナは食べ物や食器など、

食文化が生命を得た世界でもあるのです。まるで台所の中身をぶっちゃけたようなこの世界で、いまキミの冒険が始まろうとしています。



★戦闘はスピード感たっぷり

まず、大切なのは、いろいろな人に会って話を聞くことです。情報を手に入れ、冒険に役立てましょう。

ときには敵も襲ってきます。これを撃退して経験値とお金をため、主人公を強く育てていくことも大切です。なお、戦闘は直接ボタン操作で行うダイレクトバトルシステムを採用、しかも交互ではなく同時に攻撃します。スリルとスピード感あふれる戦闘を楽しんでください。

②ストーリー

「父さんは森の汚れを調べてくるから、ここで少し休んでなさい」

ある晴れた日のこと。少年は森林監察官の父親といっしょに遠くの森までやってきました。お役所には地球の自然を守る役目の人たちがいて、少年の父親は、主に山や森林を担当しているのです。

父親が去ってからしばらくのこと。突然、少年の目の前へ、空間を切り裂くかのようにして1人の老婆が現れたのです。

（いったいどこから……？）

そう言おうとしたとき、またもや空間から1人の男が姿を現しました。

老婆もどこか人間とは違った感じでしたが、男は明らかに、この世界の生き物とは異なる姿です。

「ここまで追ってきたか！」

それは少年が今まで見たこともない、エネルギーのぶつかり合いとでもいうような、不思議で激しい戦いでした。そう、それは魔法の戦いだったのです。

やがて少年に被害が及ぶことを心配した老婆は異空間への脱出を図りました。しかし男の攻撃は予想以上に凄まじく、老婆の魔法は少年をも巻き込み、大暴走してしまったのです。

――物語はここから始まります。

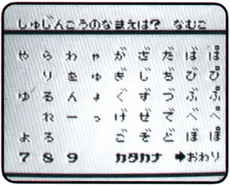
3 ゲームの始め方

●タイトル画面のときに✚ボタンでモードを選び、スタートボタンで決定してください。

1 NEW GAME

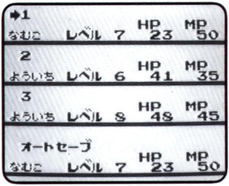
ゲームを初めから遊ぶモードです。主人公の名前を登録してください。文字は✚ボタンで選び（画面はスクロールします）、Ⓐボタンで決定です。間違えたときはⒷボタンで１文字ずつ戻して入れ直せます。

また、「カタカナ」を選ぶとカタカナ選択画面に変わります。最後に「おわり」を選ぶと、ゲーム開始です。



2 LOAD DATA

セーブしてあるデータの続きを遊ぶモード。4つまでセーブできるので、続けたいデータを✚ボタンで選び、Ⓐボタンで決定します。

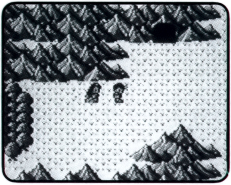


※セーブの方法

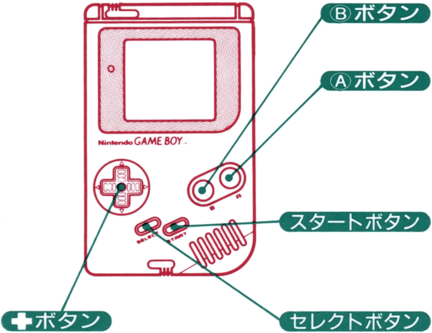
戦闘時以外でセレクトボタンを押すと、セーブ画面になります。✚ボタンでセーブする欄を選び、Ⓐボタンでセーブしてください。

なお、4番目の欄は戦闘終了ごとに自動的にセーブされるオートセーブ欄で、ロードだけが実行できます。

4 フィールドマップ画面



●フィールドマップ上では、主人公を次のように操作してください。



✚ボタン

フィールドマップ上の移動、コマンドの選択に使います。

Ⓐボタン

前にいる人と話をしたり、1歩前の場所を調べたりします。また、コマンドの決定やメッセージの送りにも使います。

Ⓑボタン

コマンド、ウィンドウ画面のキャンセルに使います。

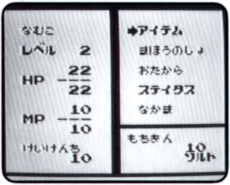
スタートボタン

ウィンドウ画面になります。主人公の状態が表示され、アイテムや魔法の書など、5つのコマンドを選ぶことができます。詳しくは、10〜13ページを見てください。

セレクトボタン

セーブ画面が出ます。セーブの方法は7ページを読んでください。

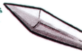
5 ウィンドウ画面(1)



●ウィンドウ画面では主人公の状態が表示され、コマンドが使えます。✚ボタンで選びⒶボタンで決定。キャンセルはⒷボタンです。

【 レベル 】　主人公の能力を総合的に表したもの。経験値が一定数たまると上がり、それにしたがって強さなどがアップしていきます。

【 HP 】　体力です。0になると死んでしまいます。宿屋などで回復できます。



【 MP 】　魔法を使う力で、魔法に応じてポイントが減っていきます。宿屋などで回復できます。

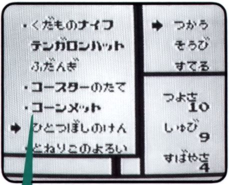
【けいけんち】　敵を倒すともらえ、一定数ためるとレベルが上がります。

【 もちきん 】　持っているお金(単位：ソルト)。敵を倒すともらえます。

■コマンド

アイテム

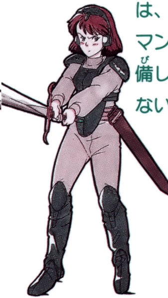
現在持っているアイテムを表示します。アイテムは32個まで持つことができます。



装備中のアイテムには「・」が表示されます。

つかう　持っているアイテムを使います。

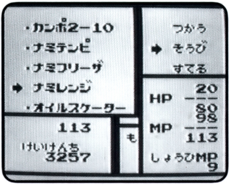
そうび　アイテムを装備します。武器や防具は、このコマンドで装備しておかないと効果がないので、忘れないようにしましょう。



すてる　アイテムを捨てるコマンドです。中には捨てることができない物もあります。

□ウィンドウ画面(2)

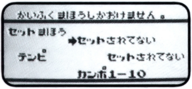
まほうのしょ



魔法の書を表示します。魔法の書を使うたびにMPを消費し、その魔法に必要なMPが残っていないと使うことはできません。なお魔法の書は32個まで持てます。

つかう　持っている魔法の書を使います。

そうび　戦闘時に使う魔法を4つまでセットできます。✚ボタンの上下左右で位置を選び、Ⓐボタンでセット(「・」が表示)です。



セットした位置は、戦闘時に魔法を使うときの✚ボタンの操作に対応します。ただし下方向だけは回復魔法しかセットできません。

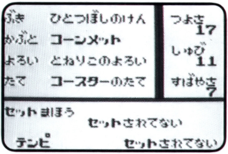
また、使い捨ての回復魔法を使いきると、自動的にMP消費型の回復魔法に切り替わります。

すてる　魔法の書を捨てます。ただし、中には捨てられないものもあります。

おたから

イベントクリア用の必須アイテムで、ある場所に来ると自動的に使用します。✚ボタンで選び、Ⓐボタンを押すと、アイテムの役割を表示します。

ステイタス



装備している武器と防具、セットしている戦闘用魔法、現在の主人公の力を見ることができます。なお「つよさ」は攻撃力、「しゅび」は防御力、「すばやさ」は攻撃のスピードを表します。

なかま

ゲーム中で共に行動する仲間ができた場合、このコマンドで次に何をすればよいか教えてくれます。また、仲間がいるいないに関わらず、次のレベルに必要な経験値も教えてくれます。

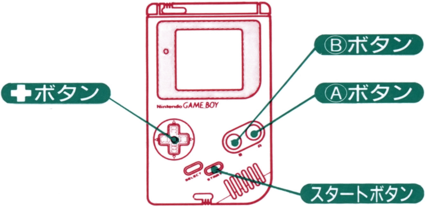
6 戦闘画面(1)

●フィールドマップ上を移動中、敵に出会うと戦闘です。戦闘は直接ボタン操作によって行い、また、敵と主人公は同時に攻撃するようになっています。

しかし冒険が進むにつれ、敵が強くなってくると、攻撃のスピードも速くなってきます。のんびりしていて先手を取られないよう気をつけましょう。

①戦闘に負けるとゲームオーバーです。セーブしてあるところから再スタートしてください。

②戦闘に勝つとそれまでのデータが自動的にセーブされます。その続きから始めるときは、データをロードするときに4番目の欄を選んでください。



Ⓐボタン

自分の持っている武器で攻撃します。

Ⓑボタン

敵の攻撃をよけます。うまくよけると、敵がバランスをくずすこともあります。

✚ボタン

ウィンドウ画面でセットした魔法を使います。セットした方向に✚ボタンを入れてください。
戦闘中は魔法が表示されないので、セットした魔法は常に覚えておきましょう。

スタートボタン

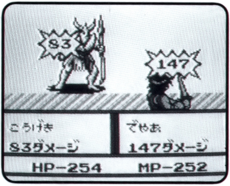
戦闘から逃げます。ただし失敗することもあります。

■戦闘画面(2)

■戦闘ではこんな点に気をつけよう！

①敵は一定のパターンにのっとって行動しています。強い相手ほど何度も戦い、パターンを覚えてしまいましょう。そうすれば効果的に魔法を使ったり、よけたりすることができます。

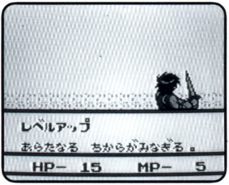
②地形の効果も大切です。敵に出会った場所が氷の上なら、うまくよけると敵がすべることもありますし、水上なら電撃系の魔法が有効です。地形を考えて戦うようにしましょう。なお、地形については18～19ページに説明があります。



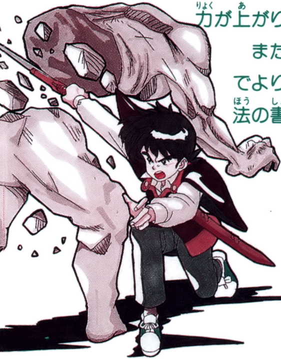
地形

戦闘の背景は地形によって異なっています。地形効果を利用するときの参考にしましょう。

■レベルアップで主人公を成長させよう！



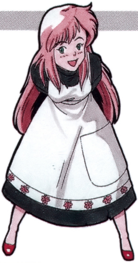
戦闘に勝つと、経験値とお金が手に入ります。経験値を一定数ためると主人公はレベルアップし、つよさ・しゅび・すばやさの各能力が上がります。



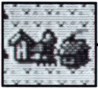
また、お金(単位：ソルト)でより強力な武器や防具、魔法の書などを買うことができます。

敵をたくさん倒し、経験値とお金をかせいで、主人公をどんどん強くしていきましょう。

7 地形の説明

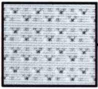


●フィールドマップ上には次のような地形があります。それぞれの特徴を知っておけば、きっと冒険に役立つはず。戦いも有利に展開できるでしょう。



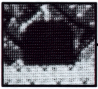
町・村

いろいろな人が住んでいます。宿屋やお店があるので旅の拠点にしましょう。



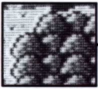
平地

最も一般的な地形で、普通に通ることができます。



洞窟

中は迷路状になっていることが多いので注意が必要です。

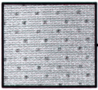


森

森の中もやはり迷路状になっています。くれぐれも迷わないようご用心。

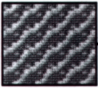
山

高くそびえ立つ山岳地帯で、通ることはできなくなっています。



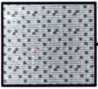
氷原

すべりやすい地形なので、戦闘のときスピードがついて転ぶこともあります。



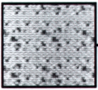
海

普通はもちろん通れませんが、船を使えば進むことができます。



砂漠

足場が悪く、中には熱さのため、特別なアイテムがないと通れないところも。



沼地

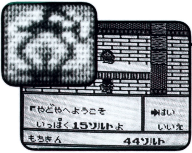
足をとられやすく、氷原と同様、戦闘中に転びやすくなっています。

水中(ダンジョン中)

移動スピードが下がりますが、レンジ系魔法の効果がアップします。

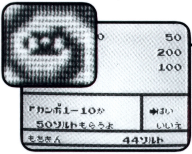
8 町の様子とアイテム

●町や村には次のようなお店がありますので、旅の準備にうまく利用してください。



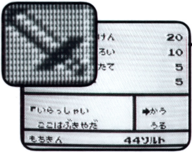
宿屋

泊まるとHPとMPを最大まで回復してくれます。宿代は15ソルトです。



魔法屋

魔法の書が買えます。また、いらなくなった魔法の書を売ることもできます。



武器屋

武器と防具が買えます。また、いらなくなった武器と防具を売ることもできます。

●ここでアイテムをいくつか紹介しておきましょう。

剣	くだものナイフ	主人公が父親と森へ来たときに持っていたナイフです。
	ひとつぼしのけん	ビタミーナで、最初に手に入れられる武器。
鎧	ふだんぎ	少年が最初から身につけている服です。
	とねりこのよろい	とねりこの木でできた固い防具です。
楯	コースターのたて	最初の城で、ただでもらうことができます。
	セラミックトレイ	セラミック製ですから、防御力もなかなか。
兜	テンガロンハット	防御力は低いけれど、無いよりはまし。
	コーンメット	カタモロコシの実から作ったぼうしです。

9 魔法の書(1)

●魔法は魔法の書を手に入れると使えるようになります。ただし戦闘時には4つの魔法しか使えませんから、その地域にいる敵に合わせてセットするようにしましょう。

種	名前	効果	MP
攻撃系	テンピ	炎で敵を焼きつくします。	5
	ナミテンピ	テンピ→ナミテンピ→チ	5
	チュウテンピ	ュウテンピ→ジョウテン	5
	ジョウテンピ	ピの順に強力になります。	5
	フリーザ	吹雪で敵を氷漬けにして	7
	ナミフリーザ	しまいます。テンピ系と	7
	チュウフリーザ	同様、ジョウフリーザが	7
	ジョウフリーザ	最も強力です。	7

種	名前	効果	MP
攻撃系	レンジ	電撃を放って敵にダメージを与えます。テンピ系と同様、ジョウレンジが最も強力です。	9
	ナミレンジ		9
	チュウレンジ		9
	ジョウレンジ		9
	サルモネラン	一撃必殺の魔法で、成功率はボツリヌスンが上。	10
	ボツリヌスン		20
攻撃補助系	ショクヤスミン	敵を眠らせます。	5
	スッテンバナナ	敵を転ばせる魔法です。	7
	パワーホーレンソ	自分の攻撃力を上げます。	10
	ヒリキドランカー	敵の攻撃力を下げます。	5
	ソフトプーリン	敵の守備力を下げます。	5
	オイルスケーター	自分の素速さを上げます。	9
	ストップガムカス	敵の素速さを下げます。	5

□魔法の書(2)

種	名前	効果	MP
防御系	カタクリガード	自分の守備力を上げます。	10
	スパークオーブン	敵の攻撃命中率ダウン。	5
	リフレクホイール	敵の魔法を無効にします。	8
	ラッピングマジク	敵の魔法を封じます。	5
回復系	バイタル	HPを回復します。バイタルは50、ナミは100、チュウは180、ジョウは全回復です。	2
	ナミバイタル		4
	チュウバイタル		8
	ジョウバイタル		16
その他	キャップモンスト	一定時間、敵の出現回数が少なくなります。	10
	シャボンフロート	一定時間、地形効果を無視できます。	6
	フライドエスケプ	迷宮から地上に脱出できます。ただし使えない場所もあります。	1

■使い捨ての魔法の書もあるぞ！

HP回復の魔法「カンポの書」だけは使い捨ての魔法で、MPは消費しません。カンポ1→カンポ2→カンポ3の順に強力になっています。手に入れると「カンポ1－9」と表示され、使うたびに末尾の数が減って、0になると無くなります。「カンポの書」はセットして使うこともでき、使い切ると自動的にMP消費型の回復魔法に切り替わります。

■その他——回復アイテム——

中にはアイテムとして手に入る回復の薬もあります。アイテムなのでセットはできず、戦闘中には使えません。1回使うと無くなります。

アイテム	ロイヤルン1	MPを30回復してくれます。
	ロイヤルン2	MPを80回復してくれます。
	ロイヤルン3	MPを200回復してくれます。
	ロイヤルカンポ	HPとMPを全回復します。

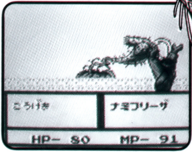
10 冒険のヒント

■素速さは最大の武器だ！

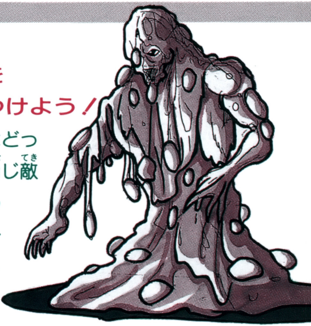
戦闘相手との素速さにあまりにも差があると、もう一方はなす術もなくなります。素速さアップの魔法をうまく使ってみてください。

■素速い敵には魔法攻撃で

魔法は普通の攻撃よりも速く繰り出すことができます。素速い敵には魔法攻撃をしかけてみるのも有効といえるでしょう。



■地形の効果を味方につけよう！

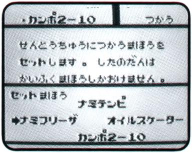


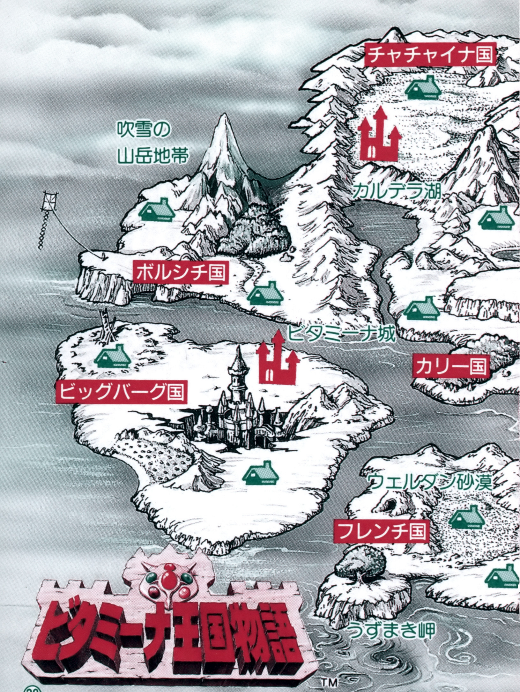
地形の効果をあなどってはいけません。同じ敵でも戦いはずいぶん楽になります。18～19ページを参考にしてみてください。

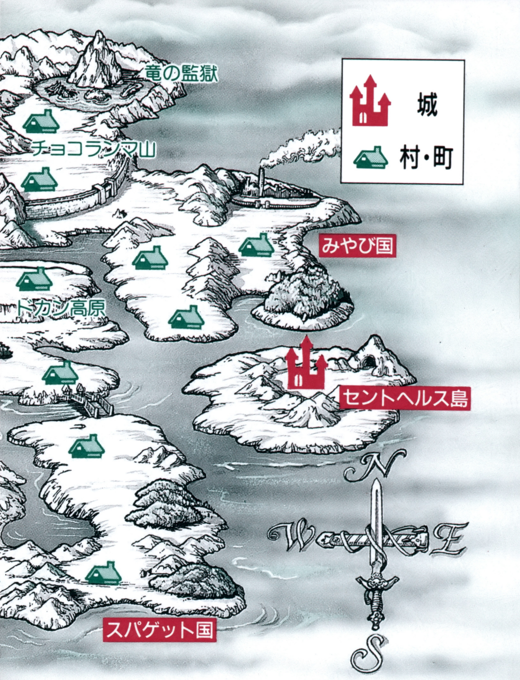
■魔法はまめにセットすべし！

敵によって魔法の効果のほどが変わってきます。効き目のある魔法はチェックし、敵の出現地域に合わせて、こまめにセットし直していきましょう。

また、炎や吹雪の魔法は消費ポイントが同じなので、上位のものを手に入れたらすぐにセットし直すようにしましょう。




チャチャイナ国
吹雪の
山岳地帯
カルデラ湖
ボルシチ国
ビタミーナ城
カリー国
ビッグバーグ国
ウェルダン砂漠
フレンチ国
うずまき岬
ビタミーナ王国物語
TM



竜の監獄
チョコランマ山
みやび国
トカン高原
セントヘルス島
スパゲット国
城
村・町
N
W
E
S

ゲームボーイTMは任天堂の商標です。

「遊び」をクリエイトする
株式会社ナムコ
〒146 東京都大田区矢口2-1-21 ナムコット係 ☎03(3756)7651
●故障等のお問い合わせは、お買い求めのお店、もしくは下記まで
(株)ナムコ・東京サービスセンター
〒222 神奈川県横浜市港北区樽町2-1-60 ☎横浜045(542)8761

FOR SALE and USE IN JAPAN ONLY
本品の輸出、使用営業及び賃貸を禁じます。